2 ARTS VISUELS
CYCLE

7-8
ANNÉE

MA CRÉATURE EX-TRAORDINAIRE : D'UNE SCULPTURE VIRTUELLE VERS UNE SCULPTURE RÉELLE

290

source : image libre de droit

Descriptif de l'activité

L'élève réalise une sculpture de deux manières : avec le logiciel libre Sculptris qui permet de modeler en 3D, et avec de la pâte à modeler ou de la terre. Il lui donne un nom et s'exprime sur son ressenti et son oeuvre. Le produit fini rassemblera la sculpture, les photos du logiciel et un socle pour les mettre en scène. Cette leçon est l'occasion aussi pour l'élève d'apprendre la différence entre 2D/3D, et de percevoir les possibilités de créer des images de toute pièce, donc de faire un lien entre la réalité et la fiction.

Durée

2-3 unités de 50 minutes

Discipline(s) d'enseignement

Arts visuels, Activités créatrices & manuelles

Référence(s) au PER

Exploitation des particularités des différents langages plastiques (modelage, construction, artisanat, notion d'échelle, de plans multiples,…). A 21 AC&M

Réalisation d'images (dessins, peintures, photos,…) en choisissant quelques moyens plastiques en fonction d'intention-s (outils, matériaux, supports, formats). A 21 AV

Exploitation du langage visuel (couleur, surface, ligne, matière, texture, espace, composition, volume) dans une réalisation en fonction d'intention-s. A 21 AV

Variation des points de vue (aérien et/ou frontal) dans des réalisations. A 23 AV

Apprentissage(s) MITIC à favoriser

- 2A.3 Créer un document à l'aide de l'ordinateur, de le sauvegarder à un endroit précis et de l'imprimer.
- 2B.2 Décrire les éléments principaux composant une image (cadrage, couleur, mise en scène, plans, etc.) et citer quelques différences entre deux images.
- 2C.5 Réaliser seul-e une production médiatique (diaporama, publicité, affiche, etc.).

Accès au matériel d'enseignement

http://permitic.friportail.ch/enseignants/sequence/290

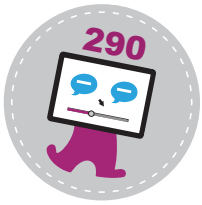
Prérequis / préparation

le logiciel Sculptris sur les ordinateurs

trouver des images exemples à montrer aux élèves (faire attention de bien choisir ses exemples car certaines images ne sont pas adaptées à des élèves de cycle 2).

Matériel et logiciels nécessaires

Logiciel Sculptris à télécharger sous : http://sculptris.softonic.fr



Déroulement de l'activité

Durée en min.	Organisation de la classe*	Déroulement de la leçon – description, pas à pas, des tâches des élèves et des enseignant-e-s	Moyens, matériel à préparer
10	C	Motivation : L'enseignant montre des images créées avec le logiciel : il engage la discussion sur l'apparence, les détails, les couleurs... Il incite à faire ressortir le monde imaginaire de chacun. Consigne : «Tu as été choisi par le studio de Cinéma DreamWorld pour créer le visage de la créature extraordinaire de leur tout nouveau film d'animation. Les contraintes sont les suivantes : deux yeux, deux oreilles, un nez. Tu vas la réaliser avec un logiciel 3D et aussi la modeler dans une boule de terre ou de pâte à modeler». Tes deux «oeuvres» seront réunies sur un support (socle) afin d'être présentées au studio. (Remarque : Le déroulement est présenté en travaillant d'abord avec le logiciel et ensuite avec la terre. Possibilité d'inverser ou, selon l'organisation choisie, de laisser l'élève choisir. Etre attentif à ne pas utiliser l'ordinateur avec les mains terreuses !) L'enseignant présente les bases du logiciel : • enregistrer sous • nommer le fichier en suivant une consigne précise (par exemple PrenomEleve1) • choisir un emplacement (par exemple le dossier document, ou le bureau) • comprendre les icônes principales (le logiciel est uniquement en anglais, le pas à pas traduit les termes principaux) • insister sur le fait que la colorisation de la créature n'intervient qu'une fois le modelage terminé. On ne peut pas revenir au modelage une fois la couleur appliquée.	Images tirées du site http://pixologic.com/sculptris/gallery/ Document «PasapasSculptris.doc»
10	E	Les élèves testent les différents outils de modelage sur une boule d'essai du logiciel... Ils peuvent tester les curseurs «épaisseur/size» et «force/strength» dans les 6 outils.	mode d'emploi
30	E	Les élèves démarrent leur modelage sur le logiciel (2 yeux - 2 oreilles - un nez ... travail dans la masse). Rendre attentif l'élève à ne pas trop compliquer sa créature car elle doit être réalisable en terre, le virtuel étant ici au service de la réalité...	
10	C	L'enseignant(e) présente les outils de colorisation/Paint (attention, quand on passe à ces outils, on ne peut plus revenir en arrière). Les deux outils pinceau «Paint color» et F «Fill» sont suffisants pour ce travail.	Ordinateurs

		Il donne les consignes finales : une fois terminée, prendre en photos avec une capture d'écran* de forme carrée la créature : • 1 : de face • 2 : profil droit • 3 : profil gauche • 4 : de haut * *Technique pour procéder à une capture d'écran : Mac : [cmd] [alt] [4] PC : outil capture d'écran	
15	E	L'élève colorise son travail et fait les photos demandées, de format plus ou moins carré. Il enregistre ses images dans un dossier personnel et renomme les fichiers : face, profil droit, profil gauche, haut. Il les imprime (format d'impression conseillé : 15 cm sur 15 cm).	
45	E	Modelage Terre À partir des photos imprimées ou de l'ordinateur (attention à l'état des mains pour manipuler l'ordinateur et la terre!), l'élève façonne sa créature dans son bloc de terre dans une boule d'une douzaine de cm de diamètre.	
10-15	E	Support et socle : Les élèves réalisent le développement d'un cube de 15,5 cm de côté en papier cartonné. Ils collèrent sur les faces intérieures du cube les photos des différentes prises de vues de leur créature : la photo de face au fond du cube, le profil gauche sur la face droite intérieur, le profil droit sur la face gauche intérieur et la vue d'en haut sur la face haute en partie ouverte. La créature est positionnée au milieu, sur un support réalisé en terre également.	
10	C	Éducation aux médias : demander aux élèves ce qu'ils apprécient/n'apprécient pas dans le logiciel Sculptris (dans l'aspect visuel du logiciel, son utilisation, ses spécificités, ses barres d'outils etc). Le but de cet échange est de développer chez l'élève l'esprit critique qui va lui permettre, à la longue, de trouver lui-même des outils qui favorisent son propre mode d'apprentissage en fonction des tâches demandées.	

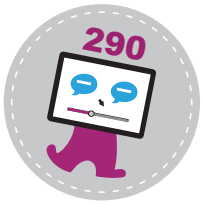
Remarques : La partie «éducation aux médias» n'est pas indispensable pour l'atteinte des objectifs de cette séquence. Toutefois la réalisation récurrente d'une telle réflexion avec les élèves leur permet de choisir des outils d'apprentissages appropriés à leurs activités futures.

***Organisation de la classe : C = toute la classe G = par groupes E = travail individuel DC = demi-classe L = libre HC = hors-classe**

Matériel d'enseignement à télécharger

- Document «PasapasSculptris.doc»

source : image libre de droit



Objectifs détaillés du PER Arts visuels, Activités créatrices & manuelles

A22 AV A22 AC&M : Développer et enrichir ses perceptions sensorielles...
... en prenant conscience et en exprimant des impressions ressenties
... en comparant des oeuvres
... en identifiant et en comparant différentes matières, couleurs nuances, lignes, surfaces

A23 AV : Expérimenter diverses techniques plastiques...
... en utilisant divers outils, matériaux, supports formats

A21 AC&M : Représenter et exprimer une idée, un imaginaire, une émotion en s'appuyant sur les particularités des différents langages artistiques…
... en inventant et réalisant des objets, des volumes, librement ou à partir de consignes
... en exploitant les matières
... en exploitant les possibilités des différents outils, matériaux, supports, techniques
... en appréhendant et en organisant l'espace en plans et en volumes

Objectif MITIC - FG 21 - Apprentissage(s) à favoriser

- Choix et utilisation autonome de diverses ressources numériques adaptées à la tâche projetée (textes, présentations, dessins, musique,…) jusqu'à la sauvegarde des documents.
- Production de réalisations médiatiques (journal, roman-photo, publicité, page Internet, présentation assistée par ordinateur/diaporama, séquence filmique,…)
- Découverte de la grammaire de l'image par l'observation de réalisations médiatiques significatives.

Crédits

Auteur-e-s : Christophe Daniel, christophe.daniel@fr.educanet2.ch
Mandant : Direction de l'instruction publique, de la culture et du sport, canton de Fribourg
Expertise scientifique : [Collaborateur pédagogique ou formateur concerné]
Expertise MITIC : [Collaborateur pédagogique ou formateur concerné]

Copyright : Cette ressource est publiée par Friportail, 2011, sous licence Creative Commons – utilisation sans modification autorisée sous conditions.
Pour plus d'informations sur ces conditions, consultez la page suivante : http://www.friportail.ch/page/by-nc-nd-adapt